

Гурали.

Введение

Охотники склонились над телом своей жертвы, молодого черного медведя, найденного уже в глубоком лесу.

- Чистый выстрел, - сказал тот, что повыше. - Шкура не испорчена.

Его напарник кивнул:

- Я даже дырки от пули не вижу, - он наклонился поближе, чтобы осмотреть добычу внимательнее, его узловатые пальцы изучали мохнатую медвежью шкуру в поисках раны. Вдруг он отскочил назад, его глаза расширились от ужаса.

- Джиз, я не нашел никаких дырок. Ран нет!

Высокий охотник склонился над медведем, чтобы проверить услышанное. Как только он положил ладонь на шкуру, глаза зверя открылись.

- Что за?! - подскочил он, не веря своим глазам. Медведь встал над двумя перепуганными охотниками, его тело изменялось в процессе. Существо закончило меняться, его тело представляло собой смесь человека и медведя высотой в два раза больше, чем охотники.

Рев разнесся эхом по лесу, массивная лапа опустилась, отбирая у одного из охотников ружье и снаряжение. Тот закричал от боли, хватаясь за обрубок своей правой руки.

Острый запах ужаса разлился в воздухе, как только охотники поняли, что умрут в течение ближайших нескольких секунд.

Вторым ударом медведь свернул шею второму охотнику, прекращая его существование. Затем он повернулся ко второму мужчине, скованному ужасом и неверием в происходящее.

Одним тяжелым взмахом зверь переломил ему позвоночник.

В лесу было тихо. Два переломанных тела лежали на земле, на том месте, где раньше был медведь. Зверь постепенно уменьшился в размерах, его черты становились все более и более человеческими, пока он не принял облик мускулистого мужчины, одетого, как турист, с медвежьим клыком на шее, а его длинные волосы были завязаны в хвост.

Джонатан Идущий Далеко изучал охотников. Он должен был слегка прибраться, прежде чем уйти с опушки. Не хотелось бы, чтобы пошли слухи о нападениях медведей. Но сделанная работа принесла чувство глубокого удовлетворения.

- Вы никогда не убьете ни одного медведя. Такова воля Геи.

Легенда

Некоторые Гурали утверждают, что они были первыми детьми Геи, но другие говорят, что когда Гея создавала детей своего сердца, она создала Гуралей, чтобы они защищали и питали ее. Существует много версий происшедшего, у каждого племени медведей она своя.

Как бы то ни было, все соглашались, что сперва Гея создала троих старших детей - Прядущего, Сплетающего и Разрушающего, называемых в народе Вильдом, Ткачихой и Вирмом. Вместе эта троица создала великую Ткань бытия, в которой у каждого было свое место и время на обживание. Детали разнятся от Породы к породе, но в целом история одна. Ткачиха опутала Вирма сетью угроз, и тот сошел с ума, необратимо перепутывая и разрушая Ткань.

Потом Гея для выполнения определенных задач создала Перевертышей. Гурали были предназначены для защиты Ее самой от нападений Вирма. Когда Гурали не смогли справиться с ним самостоятельно, они призвали Ее на помощь. Тогда она создала Гару.

Некоторое время Гурали опекали Гару как младших братьев и сестер, научив тех множеству Даров. Вермедведи также учили и людей, показав тем, как выращивать съедобные растения. Взамен они затребовали от людей уважения к медведям.

Гару же обиделись на то, что Гурали не хотели учить их всем Дарам, что знали. Не в силах понять преданности Гуралей их человеческой Родне, Гару включили их в свой Импергиум в основном чтобы досадить Гуралам. Трещина между волками и медведями прошла, когда Гару обнаружили, что Гурали могут вернуть к жизни даже мертвого. Они потребовали, чтобы их тоже научили этому Дару.

Это требование обсуждалось на первом Великом Вече.

Старейшины поразмыслили и решили не открывать этой тайны никаким другим видам оборотней, а уж тем более воинственным и мятущимся Гару. Они посчитали, что Волки начнут возвращать к жизни всех своих бойцов, продолжая войну вновь и вновь, и это нарушит цикл смертей и рождений. Когда Гару обнаружили, что учить самому их полезному не собираются, они растрепали другим Фера, что медведи хранят запас Даров. Пошли слухи, что Гурали примкнули к Вирму. Когда начался Ледниковый Период, Гару свалили вину за него на медведей. Некоторые медведи и племена Гару, которые слухам не верили, пересекли ледяной мост в Чистые Земли. Там они жили бок о бок, создав вместе с человеческими племенами новый Кинфолк.

Война Ярости затронула всех, кто жил на огромном Евразийском континенте, и отголоски слышали даже в Чистых Землях. В этой войне Гурали дали волю своей Ярости, и долго, с наслаждением дрались с Гару и со всем, кто пытался им мешать. Но Гару нападали стаями и потому могли повалить даже превосходящего их медведя. Многие из нас погибли, и часть племен исчезла. Выжившие пытались применить Дар, возвращающий к жизни, но ни у кого не получилось.

Когда Гурали поняли, что Гару хотят стать единственным видом оборотней на Земле, они собрались, чтобы защитить себя.

Старшие покинули тела и ушли в Умбру на поиски Земель Лета.

Другие так в Умбре и остались, погружившись в глубокий сон. Гару поверили, что победили. Война Ярости закончилась. Века прошли мимо Гуралей. Только Великий Праотец и Великая Праматерь следили за изменениями в мире. Кинфолк Гуралей сильно уменьшился за время отсутствия вермедведей. Наконец, с приходом в Чистые Земли европейцев, Гурали возродились. Они уже не высывались, когда хорватское племя Гару принесло себя в жертву, защищая континент от Пожирателя Душ. Когда пришел Шторм из Умбры, Гурали предложили Гару помощь, которую приняли с большой неохотой.

Лексикон Гуралей

Аркас (Arcas; ARE-kus): Покровительство Гуралей, новолуние.
Артрен (Arthren; ARE-thrun): близкая к человеческой форма Гуралей, 1/4 Криноса.
Бьорнен (Bjornen; Bee-YORE-nen): близкая к звериной форма Гуралей. 3/4 Криноса.
Бернохт (Bernocht; BEAR-noct): состояние отчаяния и горя для некоторых Гуралей.
Бури-Джан (Buri-Jaan; BOO-ree-ZHAWN): учитель Гуралей; период обучения молодых Гуралей.
Ухаживание (Gallivant): первая часть жизни Гуралей, период восхищения и открытий.
Спячка (Hibernation): глубокий сон, вызываемый Дарами или ритуалами, аналогичный зимней спячке у настоящих медведей.
Ки (Kieh; KEE-yuh): Покровительство Гуралей, серповидная луна
Коджубат (Kojubat; KOY-yu-baht): Покровительство Гуралей, округленная луна.
Кови (Kovi; KO-vee): первый Ранг Гуралей.
Манги (Mangi; MAN-GEE): аспект Медведя, соответствующий Медведю Смерти.
Разрушающий (Pattern Breaker): Вирм.
Риши (Rishi; REE-SHEE): Покровительство Гуралей, полулуние.
Сплетающий (Tapestry Maker): Ткачиха.
Большая Медведица (Ursa Major): Великая Медведица, праматерь.
Малая медведица (Ursa Minor): медвежонок или первый детеныш.
Урсус (Ursus): родившиеся от родителей-медведей; звериная форма Гуралей.
Узмати (Uzmati): Покровительство Гуралей, полнолуние.
Прядущий (Yarn Spinner): Вильд.

Организация

У Гуралей нет формальной организации, такой, как стая, они предпочитают обитать поодиночке. Это не от отсутствия социализации, но Гуралей очень мало, и они обычно живут и

путешествуют в гордом одиночестве (или парой "ученик-учитель");, пытаясь расселиться как можно шире по землям Геи, чтобы не дать другим видам себя уничтожить.

Некоторые Гурали путешествуют группами. В местах, где Вирм особенно силен, Узмати объединяются в банды. Гурали-учителя путешествуют с другими, рассказывая сказки и делясь своими знаниями. Старейшины Гурали иногда путешествуют со своими протеже. Одно племя, Ледяных Охотников, сбивает в маленькие стайки.

После первого Изменения Гураль чувствует "зов" себе подобных, которые чувствуют переход из "нормального" человека в Потомка Медведя. Новый Гураль видит сны, которые приводят его к своим, и один из них становится Бури-Джан, учителем. Вместе учитель и ученик отправляются в долгое путешествие. Молодой Гураль задает вопросы и изучает красоту природы, которую он призван защищать. Обычно Ухаживание занимает год, особенно если детеныш должен сделать что-то важное для Геи или Гуралей.

Многие Гурали после нескольких лет преследования собственных интересов чувствуют необходимость стать Бури-Джан и делиться с молодежью тем, что сами познали за свою медвежью жизнь. Этот опыт включает в себя не только историю и знания породы, но и возвращение к восторгу юности, особенно если учитель проводит время в борьбе с Вирмом. В некоторых случаях Гураль может иметь двух учеников, если в тех краях слишком мало наставников.

Ведя отшельнический образ жизни, Гурали с нетерпением ждут тех времен, когда они будут странствовать вместе. В зависимости от обстановки, медвежьих сборища могут быть разными.

Фестивали: Когда пути двух или более Гуралей пересекаются, иногда можно устроить фестиваль. Такие спонтанные встречи могут как служить для обмена информацией и собственными наработками, так и быть праздниками, например, во время нереста лосося. Когда несколько Гуралей устраивают фестиваль, они часто превращают его в мини-ярмарку, отмечая встречу песнями, пиром и историями.

Регалиа: каждый год в начале весны собирается каждое племя медведей, чтобы повстречаться с как можно большим количеством соплеменников и обсудить все планы племени. Регалии устраиваются обычно в уединенных местах, максимально защищенных от посягательств и наблюдения со стороны врагов, и состоят из нескольких церемоний вроде дебатов и обмена информацией о внутренних проблемах и достижениях. Гвоздем программы зачастую становится Танец Создания. Хотя демонстрация своих творений в официальную часть не входят, Гурали все равно делятся друг с другом домашними пирожками и амулетами. Несмотря на нотки серьезности, регалиа - праздник единения племени, праздник

творчества и воспитания.

Ярмарки: летом Гурали собираются на межплеменные встречи, называемые ярмарками, которые длятся несколько дней. Большинство Гуралей посещают лишь малое количество таких сборищ, но все стараются хотя бы раз в год на таком появиться. Ни один медведь не может выкроить так много времени, чтобы отвлечься от защиты своих земель. Молодые Гурали получают возможность показать себя всем остальным и узнать много интересного. Танцев на ярмарках не практикуется, это привилегия Осенних Советов.

Осенний Совет (Большой Совет): наиболее продуманная и организованная встреча, которая проводится в конце года. Не все, но многие Гурали считают это собрание самым важным в году. В отличие от менее формальных ярмарок, фестивалей и регалиа, Совет наполнен церемониями и ритуалами. Все должны пройти ритуально очищение, прежде чем попасть на Совет, и представители каждого племени являются с той стороны света, которая их символизирует: Ледяные Охотники с севера, Хранители Леса с востока, Хранители рек с юга и Защитники Гор с запада. Большой Совет собирает старейшин каждого племени, которые используют эту встречу для управления, выслушивания просьб и приветствия детенышей. Детеныши всех племен исполняют древний Танец Веков, и это единственный случай, когда племена танцуют вместе.

Каждую ночь различные племена устраивают праздники для остальных; в течение же дня на встречах Совета ведутся дискуссии для принятия важных решений и построения планов на следующий год. Те, кого не интересуют разговоры Старейшин, готовят еду для ночных гуляний, делают украшения и амулеты, рассказывают истории и вступают в споры.

Встреча с Великим: редчайшее явление, эта встреча организуется только при серьезной необходимости, когда один из четырех Древних решает, что какое-то несчастье касается всех Гуралей. Этот почтенный медведь мистическим образом сообщает всем Гуралам, включая впавших в спячку о сборе, на котором решаются вопросы, касающиеся вида в целом или же особого задания Геи.

Закон Медведя

Забойся о детенышах
Защищай землю
Исцеляй больных
Помогай страждущим
Учи просящих
Воспитывай мудро
Очищай загрязненное
Храни секреты
Слушай старших
Помни свою историю

Наказывай виновных
Мсти за незаконное уничтожение

Черты

У Гуралей много общих черт с Гару, включая чувствительность к серебру и способность вызывать Делирий при переходе в Кринос. Отличия изложены ниже.

Гурали используют Гнозис для тех же целей, что и Гару. Они накапливают Гнозис во время медитации или используя ритуал Пополнения (подробности ниже). Умбральные Заводы регулярно поставляют свежий Гнозис, который вермедведи могут использовать.

Все Гурали начинают игру с Силой Воли 6.

Ярость и Безумие

Хотя Гурали используют Ярость в меньшей степени, чем Гару, их гнев гораздо более разрушителен. Медведи предпочитают вкладывать Ярость не в скорость, а в силу, выносливость или здоровье.

Используя Ярость, Гураль может увеличить свою Силу настолько, что часто опрокидывает противника одним чихом. В форме Хомид можно увеличить Силу вдвое, используя один пункт Ярости за точку. Увеличить Силу можно в любой форме, но она не будет превышать удвоенное значение Силы в человеческой форме.

Также Гураль может значение Выносливости увеличить вдвое относительно текущей формы, потратив Ярость в степени один к одному. Медведь может увеличить Силу и Выносливость одновременно до конца раунда, распределив пункты Ярости между двумя Атрибутами, учтя ограничения.

Гурали могут использовать Ярость и для пополнения запаса жизненных сил, хотя это и не излечит ран. Например, раненый Гураль использует два пункта ярости, чтобы покрыть два уровня ранений до того, как они были нанесены.

Если Гураль сделает это до вступления в бой, эти уровни будут уходить на компенсацию дополнительных ранений. Эффект длится сцену или пока драка не прекратится.

Поскольку есть несколько путей применения Ярости, Гурали более осторожно ее используют (хотя это не мешает им быть смертельно опасными). Вермедведи тратят Ярость медленнее, чем Гару, и должны приложить больше усилий, чтобы разозлиться. Прямая угроза земле или защите ее обитателей восстановит Ярость Гуралья, а вот злые слова или противостояние - нет.

Чтобы впасть в Безумие, Гураль должен набрать 5 или более успехов в броске ярости (сложность 8). Безумный Гураль никогда не убегает, только стоит и продолжает сражаться до

победного конца, отказываясь понимать, что происходит, и иногда нападая на своих врагов. Гураль может потратить пункт Силы Воли, чтобы выйти из Безумия, хотя в это время он может говорить и двигаться.

Чтобы стать жертвой "Безумия Вирма", у Гуралья должно быть 6 или более пунктов Ярости и многократные провалы в броске ярости. В неблагоприятной ситуации никакая Сила Воли не предотвратит становления Зверем Войны или Пожирателем Душ.

Особенности Медведей:
Преимущества и недостатки

Гурали позаимствовали несколько преимуществ от предка-медведя, которые помогают им в выполнении обязанностей. Для вящего баланса они компенсируются недостатками, пошедшими из того же источника.

Алмазная Воля: у Гуралей есть один автоматический успех при броске Силы Воли, когда они должны защитить или спасти. Сложность любых сверхъестественных воздействий вампиров и прочих анатуралов на тело и разум Гуралья увеличивается на 2. В большинстве других случаев, когда Гуралья вовлекают в поединок воли во время деяний во имя Геи, они получают поддержку броска (или по желанию Рассказчика назначается пенальти).

Упрямство: фактически, воля Гуралья настолько сильна, что он с трудом меняет уже принятые решения, и сбить его с выбранного пути очень трудно. Чтобы изменить мнение в споре, Гуралю потребуется набрать не менее 3-х успехов в броске Силы Воли (Сложность 8).

Острый нюх: во всех формах, кроме Хомид, у Гуралей очень острое чутье. Сложность бросков на Восприятие снижается на 2 (если Гураль не в человеческой форме). Обострение нюха включает в себя опознание людей, распознавание ядов в пище или воде и другое.

Плохое зрение: в форме Хомид зрение у Гуралья нормальное (с поправкой на индивидуальные особенности), во всех других формах зрение значительно ухудшается. Они не слепнут, но не могут полностью полагаться только на зрение, а потому предпочитают не опираться на визуальные образы, как остальные виды. Броски на Восприятие, основанные на зрении, получают прибавку к сложности, равную 2, если Гару не в человеческой форме.

Контроль над биортимом: все вермедведи могут корректировать внутренний метаболизм, например, проснуться в нужное время, снизить температуру на несколько градусов или замедлить пульс. С практикой возможности управления телом увеличиваются.

Сезонная летаргия: тело Гуралья также отвечает на сезонные изменения. Зимой большинство вермедведей становятся

вялыми и испытывают психологическую потребность залечь в берлогу. Хотя в спячку Гурали не впадают, они на время зимы бродят в полуплетаргическом состоянии и сильно тормозят. Также у них пропадает возможность использовать две формы.

Бернохт

Гурали, которые охотно (т.е. не под давлением обстоятельств) не выполняют или же отказываются от своих обязанностей в пользу тривиального образа жизни теряют пункт Силы Воли и преимущества Алмазной Воли. Его Сила Воли уменьшается на один за каждый день (исключая преднамеренные траты), пока не вернется к своим обязанностям, которые состоят в защите существ и земель или же выполнения других заданий. Если Сила Воли Гуралья опускается до нуля, прежде чем он успеет остановить падение, он впадает в Бернохт.

Также, как и Гару, впавший в Гарано, Гураль в Бернохте находится в глубокой депрессии, чувствует себя полнейшим ничтожеством и не желает ничего менять. Если он не сможет выкарабкаться сам или с чье-то помощью, он погружается в глубокую летаргию и восстать сможет только после применения Дара "Пробуждение". После одного восстания он должен найти способ выйти из Бернохта. Этот процесс больше требует отыгрыша, нежели бросков дайса.

Дополнения и Навыки

Дополнения и Навыки Гуралей идентичны Гару с некоторым различиями. Дополнение "Кинфолк" составляет несколько человек (см. ниже). Все Гурали начинают с одной точкой в Дополнении "Ментор". Гураль не может изначально взять Дополнение "Ресурсы". Также у них сложности с Навыком "Уловка", а у Урсинов такие же стартовые ограничения, что и Люпусов Гару. Гурали также могут приобрести Биоритмический Талант и Дополнение "Берлога" (которую они называют Умбральной Опушкой) - см. Главу 3.

Кинфолк

* 2 Родича

** 4 Родича

*** 6 Родичей

**** 10 Родичей

***** 15 Родичей

Породы

У Гуралей только две породы - Урсин и Хомид. Поскольку медведи очень аккуратны с потомством и проводят специальные ритуалы, о Метисах ничего не известно. Гурали получили специальный дар от Геи вследствие в целом одиночного образа жизни. Искалеченные и деформированные Гурали редко сами выживают в суровых условиях. Если два

Гураля согрешат друг с другом добровольно или по незнанию, беремонности не наступит.

Хомид - прежние времена, когда Гурали рождались от людей, возвращаются, но эти случаи нечасты. Большинство рожденных людьми Гуралей растут в племени и одновременно овладевают премудростями людей. Они в основном любят природу, а некоторые не терпят технику и современную культуру. Другие Гурали растут в урбанистическом обществе и чувствуют себя прекрасно среди технических наворотов, компьютеров и тому подобного. Для восполнения потерь среди Родичей, Гурали отбирали новые группы людей в этом качестве, выбирая кандидатов из медиков и любителей дикой жизни.

Начальная Ярость: 3

Начальный Гнозис: 4

Начальные Дары: Убеждение (Persuasion), Свет Медведя (Ursa's Light)

Урсин - хотя ситуация понемногу меняется, большинство Гуралей со времен Войны Ярости появляются от родителей-медведей. Большинство рожденных медведями Гуралей растет в защищенных областях - заповедниках или национальных парках, оставаясь нормальным медведем до Первого Изменения. Однажды приняв человеческую форму, они удовлетворяют свое любопытство насчет человеческих заморочек, постепенно узнавая не меньше своих рожденных людьми собратьев (хотя обычно и несколько позже). Рожденные в зоопарках Гурали обычно сбегают (или их "спасают" другие Гурали) сразу после Первого Изменения.

Начальная Ярость: 4

Начальный Гнозис: 5

Начальные Дары: Обостренные чувства (Heightened Senses), Глас беды (Voice of Woe)

Покровительства

У Гуралей есть пять Покровительств, примерно соответствующие оным у Гару. Медведь рождается с каким-то одним Покровительством, но в течение жизни проходит все пять. В более мирные времена у них было на это время. В последние дни Гурали проскакивают через все Покровительства за несколько лет, останавливаясь наконец на каком-то, наиболее соответствующем темпераменту или необходимом в данной ситуации. Гурали со специфическими Покровительствами могут учить Дары, характерные именно для него. Изменение фазы не означает, что возможность изучения Даров нового Покровительства мешает изучению Даров предыдущего. Ки может добывать неизученные Дары Аркаса, Узмати или Коджубат для расширения кругозора, хотя такой разброс иногда выглядит легкомысленным и может пагубно отразиться на репутации.

Аркас: Новолуние. Время под этим Покровительством - время с Первого Изменения и в период Ухаживания, когда Гураль находится на попечении Бури-Джан. Оно заканчивается после боевого крещения, когда учителя уже нет рядом. Соответствует Рагабашу Гару.

Узмат: Полнолуние. Покровительство одиноких путешествий и поиска себя как воина Геи. Гураль Узмат слышит музыку битвы в своей душе, которая призывает его уничтожить любую угрозу защищаемым землям или существам. В местах, где Гуралам приходится много сражаться со слугами Вирма, они иногда задерживаются под этим Покровительством, хотя в основном эту стадию проходят быстро. В некоторых случаях, обычно после рождения ребенка или при потребности в более спокойной жизни, они переходят к следующему Покровительству.

Коджубат: Округленная луна. Это Покровительство - период воспоминания и обучения. В этой фазе, как и Галлиарды Гару, Гурали изучают законы вермедведей, включая историю, песни и легенды. Большинство Гуралей находят свое место в жизни именно в этот период, если не сделали этого раньше. Гураль Коджубат испытывает большое уважение к другим Гуралам, поскольку они воплощают собой Знания Вида, вложенные самой Геей.

Ки: Серповидная луна. После изучения приходит осознание и взгляд направляется внутрь себя, что дает медвежий вариант Теургов Гару. Это время мистицизма, и Гурали с этим Полкровительством посвящают себя изучению и совершенствованию ритуалов, а также расширению познаний в Дарах. Многие Ки становятся Бури-Джан.

Риши: Поллуние. Эта фаза луны последняя в естественном цикле развития Гуралья. Риши люычно имеют много опыта и знаний, и другие вермедведи ищут у них ответы. Риши соответствуют Филодоксам Гару: разрешают споры, хранят мир и лавируют между множеством фракций.

Тотем: Медведь

Тотем у всех Гуралей - медведь, но у каждый причисляет себя к одному из трех ликов медведя в зависимости от Покровительства и темперамента. Великая Мать-медведица или Большая Медведица - целитель, привлекающий Коджубат и Риши. Аркас, Первый Детеныш или Малая Медведица, исследователь почемучка, чаще всего покровительствует Аркасам. Манги, Медведь Смерти, воин и колдун, собирает у себя Узмат и Ки.

Племена

У Гуралей есть четыре основных племени, включающих в себя большую часть медведей в мире. В других частях Земли есть несколько мелких групп, состоящих из ограниченного

количества членов. Окума, вермедведи Японии и южной Азии, были полностью уничтожены в ходе Войны Стыда.

Гуляющие по Лесу

Происхождение. Одни из первых Гуралей, населяющих Чистые Земли, Гуляющие по Лесу перешли через Североамериканский континент, осев в основном в восточных и южных лесах. Часть дралась и погибла вместе с Кроатан в боях с Пожирателями Душ. У других были Родичи среди племен американских индейцев, движущиеся на запад по Тропе Слез, хотя некоторые потеряли свой Кинфолк и остались в восточных лесах. Хотя некоторые и ушли, когда европейцы уничтожили природную дикость континента, некоторые остались. Когда ушедшие в Умбру в конце XX века вернулись, они обнаружили отсутствие своего Кинфолка. Сейчас Гуляющие по Лесу старательно увеличивают собственную численность и бережно хранят традиции и знания своего племени.

Территории. Хотя они прошли через всю Северную Америку аж до Мексики, Гуляющие по Лесу в основном встречаются на восток США; многие живут в охраняемых землях, таких как национальные парки и заповедники. Также их можно обнаружить в джунглях Южной Америки и Африки, где они ищут новых Родичей. Также они постепенно расползаются и по Азии, но встретить их там маловероятно.

Культура и Родичи. Звериный Кинфолк в основном состоит из черных медведей с примесью других видов. Некоторые происходят от южноамериканских очковых медведей.

Человеческий Кинфолк в основном ведет свой род от коренных племен Америки, но сейчас Гуляющие включают в себя латиноамериканцев, афроамериканцев и даже некоторое количество европейцев.

Организация в племени. Гуляющие по Лесу собираются в небольшие группки для вящей взаимовыручки. Они часто устраивают ярмарки и встречи, чтобы послушать и рассказать новые истории. Несмотря на независимость, они слушают своих старейшин и склонны объединяться.

Внешность. Урсины Гуляющих по Лесу обычно наследуют черты своих родителей, тогда как люди живут в маленьких поселках и домах, наследуя этнический тип своих родителей.

Ледяные Охотники

Происхождение. Ледяные Охотники тихо появились, когда все думали, что именно Гуралей вызвали Ледниковый Период, убедив, что лед очистит Землю от вирмовой скверны. Они испытывают острый интерес к полярным медведям и коренным жителям Аляски и Северной Канады, пристально наблюдая за Вендиги и держась от них подальше. Приход эксплуататоров на Север больно ударил как по людям, так и по медведям, и сейчас Ледяные Охотники остервенело работают над защитой остатков своих земель и людей, особенно с наступлением глобального

потепления.

Территории. Ледяные Охотники населяют Аляску, север Канады, Россию и в целом приполярные регионы. Некоторые переселились вглубь Канады и в Скандинавию в поисках потенциальных Родичей.

Культура и Родичи. Большинство звериного Кинфолка - полярные медведи (с примесью бурых и гризли). Человеческий Кинфолк ведет свой род от коренных алеутов и эскимосов, а также других северных народов с редкими вкраплениями других этносов. В целом от медведей происходит больше Гуралей, чем от людей. Они очень любознательные, импульсивные и игривые, хотя могут быть свирепыми, защищая свой Кинфолк. Они рьяно интересуются искусством, отличаются высоким мастерством в ювелирном деле, резьбе по кости и других видах творчества.

Организация в племени. Стайные по натуре, Ледяные Охотники собираются в почти не меняющиеся "семейные группы". Бури-Джан и детеныши часто остаются вместе по два-три года. Они посещают и организуют больше ярмарок и фестивалей, чем какое-либо другое племя.

Внешность. Большинство Охотников происходят от полярных медведей и походят на своих предков и в человеческой форме. Хомиды наследуют черты своих человеческих родителей: алеутов, эскимосов, скандинавов и других этнических групп.

Защитники Гор

Происхождение. Защитники Гор появились после того, как Гурали пришли в Чистые Земли. Они научились сосуществовать с Вендиго, Уктена и даже с местными Бастет, становясь шаманами в северных племенах, а иногда открыто живя среди югозападных индейцев. Они сотрудничали с Гару в деле очистки территорий от Вирма, когда волки сдерживали напор вирмовых тварей. Они в большинстве своем ушли, когда заявили европейские Гару. За время их отсутствия гризли почти вымерли. Пожиратель Душ подал сигнал, и они вернулись, чтобы драться. Сейчас они борются за выживание Кинфолка гризли и готовятся встать плечом к плечу с Гару в Последней Битве.

Территории. Когда-то они заняли большую часть Северной Америки. Сейчас большинство Защитников обитает в национальных парках и заповедниках, в основном в горах Северной Америки и Канады. Некоторые перебираются в другие части континента, чтобы пообщаться с другими Гуралами.

Культура и Родичи. В основном Защитники происходят от американских индейцев запада США, но среди Родичей встречаются латиноамериканцы, азиаты, негры, а также несколько европейских этносов. Для звериного Кинфолка характерна форма гризли, хотя они предпринимают попытки поиска среди полярных и даже очковых медведей. Защитники

чаще всех соперничают между собой, а потому их культура связана с вызовами и ритуальными боями.

Организация в племени. Защитники склонны к путешествиям в одиночку, собираясь на ярмарки и встречи. Они ценят независимость, самодостаточность и уединение.

Внешность. Рожденные людьми Защитники наследуют черты своего этноса, хотя обычно крупнее и сильнее. Большинство Урсинов похожи на гризли (или своих родителей-медведей).

Хранители Рек

Происхождение. Когда-то Хранители обитали близ всех крупных рек мира, включая Нил, Амазонку, Миссисипи и другие большие водоемы, работая шаманами и предсказателями погоды для местных жителей. Во время Войны Ярости большинство Хранителей погибло, и их земли возле Нила и Амазонки отошли Бастет. Выжившие ушли на поиски или впали в спячку, возвращаясь только при серьезной необходимости. В Северной Америке Хранители Рек сотрудничали с Гару в борьбе с Вирмом, хотя и по другому профилю. Случившийся Шторм Пожирателя заставил их проявиться, и они увидели, что бурые медведи скоро исчезнут. Теперь они работают над увеличением их популяции везде, где только могут. Он поддерживают связь с реками, зная, что те могут оказать поддержку армиям Геи в Финальном Сражении.

Территории. Некогда населяющие берега всех рек, ныне Хранители в основном расселились вдоль водоемов Аляски, России или северо-западного побережья Тихого океана, хотя некоторые избрали и другие места обитания.

Культура и Родичи. Человеческий Кинфолк Хранителей, наверное, самый разнообразный, он состоит из смеси множества этнических и культурных групп. Многие хорошо приспособлены к современной жизни, тогда как другие строго следуют племенным устоям. Рожденные людьми Хранители похожи на своих родителей. Хранители-Урсины в основном происходят от бурых медведей, но бывают и от медведей Индии, Гималайских (или лунных), Малайских (или солнечных) или очковых медведей из Южной Америки. Культура Хранителей тесно связана с дарением и изготовлением подарков - как материальных (еды или предметов искусства) так и нематериальных (историй, стихов и песен). Они считают Дары и ритуалы такими же подарками. Хранители Рек считают принятие подарков священной обязанностью.

Организация в племени. У Хранителей нет формальной организации, хотя они могут собраться и без официоза, чтобы обменяться информацией и подарками. Как минимум раз в год они устраивают большую встречу. Путешествуют они обычно в одиночку, но иногда и небольшими группками.

Внешность. Хомиды Хранителей Рек обладают тем же фенотипом, что и их человеческие родители, и включают самое

большое количество вариаций среди всех Гуралей. Урсины походят на своих родителей-медведей.

Формы

У Гуралей есть пять форм, как и у Гару. Смена их идет тоже как у Гару, хотя вермедведи не так к этому склонны, меняя форму только в чрезвычайных ситуациях.

Хомид. Гураль в форме человека не отличим от других людей, хотя многие выглядят сильнее и мускулистее. Вермедведи с родителями-людьми наследуют их этнический психотип. Гурали с родителями-медведями сохраняют ту же пигментацию, что и в форме медведя, которая почти не варьируется, сказываясь на цвете человеческой кожи и волос. У Гуралей богатый голос; они склонны говорить медленно и задумчиво.

Артрен. Близкая к человеческой форма Гуралья, напоминающая классического снежного человека. Гураль в форме Артрена вдвое выше и шире человека. Эта форма не вызывает Делирия, но устрашает и впечатляет большинство обычных людей. Голос Гуралья становится более гортанным и грубым, но разговаривает медведь нормально.

Кринос. Боевая форма Гуралья, воплощающая ночные кошмары людей (вызывает Делирий). Высотой от 10 до 16 футов, Гураль в Криносе весит порядка тонны. Лицо становится медвежьим, когти на всех четырех лапах длиной около 9 дюймов не втягиваются. Шерсть Гуралья грубеет, представляя собой естественную броню, поглощающую удары. В Криносе вермедведь может говорить только грубо и односложно.

Бьорнен. Близкая к медведю форма оборотня, наводящая на мысли о пещерных предках Гуралей. В этой форме Гурали выше и длиннее, чем обычные медведи, а их когти и клыки длиннее и острее. Переходя в Бьорнен, вермедведь возвращается к инстинктам и теряет способность к человеческой речи.

Урсус. Гураль в форме Урсуса не отличается от обычного медведя. У Хомидов медвежья форма в основном напоминает общеплеменную. Они могут говорить на языке медведей и урезанной версии языка Гуралей. Думает Гураль в этой форме также, как медведь.

Статистика форм

Артрен Кринос Бьорнен Урсус

Сила +3 Сила +5 Сила +4 Сила +3

Ловкость -1 Ловкость -2

Выносливость +3 Выносливость +5 Выносливость +4

Выносливость +3

Манипуляция -2 Манипуляция -3 Манипуляция -3 Манипуляция -3

Внешность -2 Внешность 0

Сложность 7 Сложность 6 Сложность 7 Сложность 6

Общие Дары

Уровень 1

Рыбак (Fiddlefush) - Гураль может добывать рыбу, которая содержит питательные вещества, просто запустив лапу в воду, где есть рыба. Чрезмерное использование Дара приводит к провалам. С помощью этого Дара Гураль не может выловить больше, чем одну рыбу в каждой полуиле реки или озера. Система: ради одной рыбки бросок не нужен. Если Гураль хочет выловить не одну, он должен перейти на другое место и сделать бросок Ловкость+Атлетика. Успех дает рыбу, Провал заканчивает действие Дара. Неудача говорит о том, что Гея недовольна, и Гураль должен восстановиться, прежде чем Дар заработает снова.

Исцеляющий язык (Healing Tongue) - соответствует Дару Теургов Прикосновение матери (Mother's Touch)
Гару способен вылечить раны любого живого существа, непоглощаемые или нет, просто наложив руки на пораженную область. Гару не может исцелять этим Даром себя, духов и нежить. Дух медведя или единорога обучает этому Дару. Система: Игрок тратит очко Гносиса и кидает Интеллект + Медицина (сложность равна Ярости раненого, или 6 для не-Гару). Каждый успех излечивает один уровень здоровья. Теург может даже снять Боевой Шрам, если Дар будет применен в той же сцене, когда получен шрам, и будет потрачено дополнительное очко Гносиса. Ограничений на использование этого Дара нет – только расход очков Гносиса.

Игнорирование ран (Ignore Wounds) - соответствует Дару Филодоксов Устойчивость к боли (Resist Pain)
Усилием воли Филодокс может игнорировать боль от ранений и продолжать нормально действовать. Дух-медведь учит этому Дару. Система: Игрок тратит один ПСВ, его персонаж игнорирует все штрафы от ранений до конца сцены.

Уровень 2

Спокойствие (Calm) - соответствует одноименному Дару Детей Геи.
Этот Дар раскрывает секрет подавления гнева у остальных. Дух единорога преподает этот Дар. Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние + Эмпатия (сложность равна Силе Воли). Каждый успех подавляет одно очко Ярости, которая может быть восстановлена как обычно. Если у существа есть способность впадать в безумие, но нет Ярости (вампиры, некоторые фоморы), Дар позволяет игроку подавить безумие, если он наберет успехов больше значения Силы Воли цели.

Медвежья живучесть (Survival of the Bear) - соответствует Дару 3 уровня Молчаливых Странников Адаптация (Adaptation) Гурю не получает урона от болезней и ядов, и он может существовать в любой среде, независимо от давления, температуры и состояния атмосферы. Дар не защищает от опасных ситуаций (например, падение), только от опасной обстановки. Духи медведя учат этому Дару. Система: Игрок тратит очко Гнозиса и бросает Выносливость + Выживание (сложность 7). Каждый успех поддерживает Дар в течении часа.

Потрясти дерево (Treeshake) - Гураль может добыть еду на одного или нескольких человек, потряся ветки деревьев, чтобы оттуда упали плоды и шишки, в зависимости от вида дерева и времени года.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Сила+Ритуалы. Каждый успех приносит еду на одно заинтересованное лицо.

Уровень 3

Сны Бури-Джан (Dreams of the Buri-Jaan) - Гураль делает послания через сны тому детенышу, которого выбрал для обучения. Эти сны и видения используют как призыв и указание направления.

Система: игрок бросает Сообразительность+Оккультизм (Сложность зависит от расстояния между Гуралем и его учеником, см. таблицу ниже) и тратит пункт Гнозиса.

Дополнительный Гнозис сокращает дистанцию и делает образы более четкими. Гураль использует этот Дар каждые три дня, пока не дожидается детеныша. Будущий Бури-Джан может посылать видения без четкой цели в надежде, что искомый детеныш ждет указаний. В таких случаях сложность увеличивается на два при максимуме 10.

Дистанция между Бури-Джан и детенышем - Сложность
Меньше миль - 4

До 10 миль - 5

До 100 миль - 6

До 250 миль - 7

До 500 миль - 8

До 1000 миль - 9

Свыше 1000 миль - 10

Успокоение взбудораженного разума (Ease the Fevered Mind) - Гураль использует этот Дар, чтобы облегчить умственные проблемы, такие как шизофрения, депрессия, стресс, посттравматический шок и другие не психические расстройства, включая временное устранение Психозов. Повторное использование, усиленное Волей, может устранить Психозы навсегда.

Система: игрок делает бросок Восприятие+Медицина

(Сложность 7). Каждый успех продлевает эффект на одну сцену. При наборе более 20 успехов за определенные периоды времени (без провалов и неудач), Гураль может полностью устранить Психозы или ментальные болезни. Гураль не может использовать этот Дар на самого себя. Если излечены только симптомы, но не тронут корень проблемы, болезнь вернется снова.

Уровень 4

Спрятаться от охотников (Masking the Hunted) - Гураль может использовать имеющуюся территорию для того, чтобы спрятать от охотников 12 человек или крупных млекопитающих (или в два раза больше мелких существ), пока их преследователи не пройдут мимо.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок

Манипуляция+Уловка (Сложность равна

Восприятие+Тревожность охотников). Успех позволяет Гуралю спрятать объекты; дополнительные успехи увеличивают длительность или эффективность Дара. Дар считается проваленным при отсутствии успехов, и неудача наводит преследователей на след жертвы.

Уровень 5

Дыхание Геи (Gaia's Breath) - с этим Даром Гураль может вернуть дух в мертвого оборотня, возвращая того к жизни. Не зафиксировано случаев, чтобы Гурали использовали этот Дар на не-Гурале или на вермедведе, умершем более, чем несколько часов назад.

Система: игрок тратит два пункта постоянного Гнозиса и два пункта постоянной Силы Воли, а затем делает бросок

Харизма+Оккультизм)Сложность 6+ количество часов со времени смерти, при максимуме 10). Один успех вдыхает жизнь в тело, но без магического лечения дух сразу же вылетает обратно. Дополнительные успехи добавляют уровни здоровья в соотношении один к одному. Потерянные части тела не прирастают без применения Даров. Провал означает, что дух не вернется. Неудача означает, что злобный дух или Проклятие (Бэйн) одержал тело. На одно существо Дар может быть применен один единственный раз.

Дары пород

Хомид

Уровень 1

Убеждение (Persuasion) - соответствует одноименному Дару хомидов Гару.

Этот Дар делает Гару более убедительным, имея дело с остальными, аргументы и утверждения наполняются особым значением или правдоподобностью. Духи предков обучают этому Дару.

Система: Игрок бросает Обаяние + Хитрость. В случае успеха

Рассказчик до конца сцены уменьшает на 1 сложность на все социальные броски. Вдобавок, успешное социальное взаимодействие имеет больше эффекта, чем без Дара. Оборотень может переспорить неуступчивого оппонента или смягчить сердце безжалостного психопата (по крайней мере, на некоторое время).

Свет Медведицы (Ursa's Light) - Гураль может использовать свет звезд для иллюминации и указания пути.

Система: Гураль поворачивается к небу, а игрок делает бросок Харизма+Оккультизм. Успех освещает мягким светом участок площадью 100 ярдов или показывает путь на 100 ярдов. Если на небе Большая или Малая Медведицы, эффект удваивается.

Уровень 2

Контроль над климатом (Climate Control) - Гураль может изменить температуру вокруг себя на 5-25 градусов и иногда запускать в зону действия эффекта других существ.

Система: игрок делает бросок Манипуляция+Зов Предков. Один успех дает Гуралю возможность уменьшить или увеличить температуру вокруг себя на 5 градусов. Каждый дополнительный успех приносит еще по 5 градусов или возможность распространить эффект Дара на одного человека или существо (цель может сделать бросок Силы Воли (Сложность 8) для сопротивления).

Поощрение уныния (Dolorous Countenance) - соответствует Дару хомидов Гару Пристальный взгляд (Staredown)

Пристально глядя в глаза животному или человеку, оборотень может заставить цель убежать в ужасе. Этот Дар можно использовать против других оборотней, только вместо бегства цель замирает на месте. Духи змеи или барана учат этому Дару. Система: Гару в течение хода должен фокусировать свое внимание на цели; игрок делает бросок бежит в панике в течение хода за каждый успех, хотя может потратить ПСВ, чтобы сопротивляться эффекту в течении хода. Если игрок выкинет пять и более успеха, эффект Дара продлится до конца сцены. Оборотни (и самые могущественные монстры Змея) не убегают, но не могут атаковать, пока Гару, применяющий Дар, продолжает пристально смотреть. Если происходит атака, эффект пропадает.

Уровень 3

Приспособить материю (Shape Matter) - соответствует Дару хомидов Гару Видоизменить объект (Reshape Object).

Оборотень может моментально изменить когда-то живой материал (но не нежить!) в какой угодно предмет. Бревно может стать забором, олений рог превратиться в копье, шкура животного стать доспехом, а цветы стать духами. Предмет должен соответствовать материалу (так, вышеупомянутое копье

можно сделать из рога, но не из бревна). Структурирующий Паук – один из духов Ткачихи – учит этому Дару.

Система: Игрок бросает Манипулирование + Ремесла против переменной трудности (5 для превращения сломанной ветки в копье, 8 для превращения доски в плот) и тратит очко Гнозиса. Создаваемый объект не всегда постоянен; указанная ниже таблица показывает время жизни изделия. Трата дополнительного очка Гнозиса позволит созданному оружию наносить непоглощаемый урон до конца сцены или пока предмет не исчезнет. Трата постоянного очка Гнозиса позволит сделать это изменение постоянным, если сам предмет изменен навсегда.

Успехи - Длительность

1 - 5 минут

2 - 10 минут

3 - одна сцена

4 - одна история

5 - постоянно

Почувствовать нужду (Sense Need) - Гураль может открыть свои чувства, чтобы понять, кто нуждается в поддержке и защите.

Система: Гураль очищает свое сознание, игрок делает бросок Восприятие+Эмпатия. Один успех дает возможность почувствовать, что кто-то нуждается в помощи на милю окрест. Дополнительные успехи расширяют зону чувствительности на 10 миль каждый (максимально на 50 миль). Ноль успехов означает, что Гураль ничего не чувствует, тогда как провал обманывает его чувства. Если никто ни в чем не нуждается, Дар сообщает об этом.

Уровень 4

Шкура медведя (Ursa`s Coat) - соответствует Дару хомидов Гару Кокон (Cocoon); этот Дар окружает Гуралья защитным покровом из шерсти цвета ночного неба.

Система: персонаж тратит пункт Гнозиса, и чтобы пройти, атака противника должна превышать Оккультизм+Ритуалы Гуралья. Трата дополнительного пункта Гнозиса продлевает эффект Дара на одну сцену. Гураль получает штраф -1 к Ловкости, когда он в этой Шкуре.

Духовный Щит (Spirit Shield) - так же, как Дар хомидов Гару Защита от духов (Spirit Ward), этот Дар различает дружественных или нейтральных и враждебных духов, просто заставляя вышеупомянутых обходить Гуралья стороной. Духи медведей могут игнорировать этот Дар, если захотят. Система: Гураль делает бросок Манипуляция+Ритуалы. Каждый успех в этом броске заставляет атакующих духов терять по кубику.

Уровень 5

Безмятежное разоблачение (Fearless Unveiling) - также, как Дар хомидов Гару Приподнятая Завеса (Part the Veil), этот Дар позволяет Гуралю прилюдно переходить в Кринос, не вызывая при этом Делирия и таким образом использовать местное население без вреда для оногo населения. Гару впоследствии обычно используют Ритуал Запрета.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Харизма+Эмпатия. Эффект длится одну сцену или пока люди не уйдут.

Урсины

Уровень 1

Обостренные Чувства (Heightened Senses) - соответствует одноименному дару люпусов.

Оборотень с этим Даром приспособливается к миру вокруг него, значительно усиливая свои чувства. В формах Хомид и Глабро его чувства становятся как у волка, давая возможность слышать звуки вне нормального диапазона, даруя ночное зрение и совершеннейшее обоняние. В волчьей форме его чувства сверхъестественно обостряются, гранича с предвидением. Этот Дар имеет и недостаток. Пожарная сирена, раздающаяся недалеко, оглушит Гару. Города могут оказать значительную сенсорную перегрузку. Духи волка учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гнозиса. Эффект длится одну сцену. В формах Хомид и Глабро сложности бросков на Восприятие уменьшаются на 2, а Гару может совершать невозможные для человека вещи (выслеживать по запаху, например), бросая Восприятие + Изначальные Инстинкты. В остальных формах трудности на броски Восприятия уменьшаются на 3 (которые не суммируются с обычным бонусом люпусов к Восприятию), а все броски на Восприятие + Изначальные Инстинкты получают дополнительный кубик.

Глас Беды (Voice of Woe) - этот Дар позволяет послать клич об опасности для всех существ на территории, которые придут Гуралю на помощь.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Харизма+Зов Предков. Один успех посылает зов на расстояние 5 миль; дополнительные успехи увеличивают дистанцию на 5 миль каждый, при максимуме 50 миль. Другие оборотни Геи, которые слышат зов, знают, что Гураль в беде, а также где он и на каком расстоянии.

Уровень 2

Рытье (Burrow) - соответствует одноименному Дару метисов Гару.

Выучивший этот Дар приобретает способность делать подземные ходы. Они могут создавать настоящие тоннели, по

которым могут ходить другие. Метис роет проход под себя, остальные ограничены размерами созданного тоннеля. Оборотень должен находиться в формах Кринос, Хиспо или Люпус для использования Дара – для работы требуются когти (хотя метис без когтей все равно может использовать Дар). Тоннель не достаточно прочен и через некоторое время обвалится. Крот щедро делится Даром с метисами. Система: Игрок бросает Сила + Атлетизм по сложности, варьирующейся от прорываемого материала (4 для мягкой глины, 9 для каменистого грунта). Некоторые сплавы (титановая сталь) и другие укрепленные структуры не поддадутся подкопу ни при каких обстоятельствах. Каждый ход оборотень движется со скоростью один метр за каждый успех. После первого броска повторных не требуется – скорость остается постоянной.

Предсказание погоды (Weather Watch) - Гураль может предвидеть, какая будет погода, не обладая никакими знаниями.

Система: вермедведь принохивается к воздуху, чтобы почувствовать изменения. Игрок делает бросок Восприятие+Зов Предков. Количество успехов показывает точность информации, которую Гураль может получить о сильных и слабых изменениях в климате. Этот Дар можно использовать один раз на сцену.

Уровень 3

Притяжение выбранной земли (Pull of the Chosen Land) - Гураль может найти самую короткую и быструю дорогу к своему протекторату, зная, где он находится, и как туда добраться.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Восприятие+Зов Предков (Сложность 7). Этот Дар также работает и в Умбре.

Убежище Земли (Shelter of the Earth) - Гураль использует рельеф местности, чтобы спрятаться. Резкое движение выдаст его местоположение, но медленные перемещения возможны.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Ловкость+Уловка. Один успех дает минимальную защиту, а три и более укрывают Гуралья полностью. Дар не действует, если покров невозможен.

Уровень 4

Разгрызание (Gnaw) - соответствует одноименному Дару люпусов Гару.

Челюсти оборотня усиливаются настолько, что могут разгрызть практически все что угодно. Кроме того, в бою его челюсти наносят большой урон, и только смерть может расцепить его смертельную хватку. Духи волка учат этому Дару.

Система: Игрок тратит ПСВ и бросает Выносливость +4 против

меняющейся сложности (3 для дерева, 6 для стальных наручников, 9 для сцепки автопоезда). Кроме того, этот Дар на одну сцену увеличивает на 2 кубика урон от укуса персонажа.

Сладкий рой мщения (Sweet Swarm of Vengeance) - Гураль может призвать рой голодного гнуса, чтобы атаковать выбранного им противника.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Харизма+Знание Животных. Один успех призывает 100 насекомых; дополнительные успехи призывают еще больше в пределах пяти успехов. Насекомые могут просто жалить оппонента или наносить ему серьезные повреждения (или даже смерть при наличии аллергии).

Уровень 5

Призыв пещерного медведя (Call of the Cave Bear) - также, как Дар люпусов Песнь Великого Зверя (Song of the Great Beast), Дар призывает доисторического пещерного медведя из мира духов.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Харизма_Зов Предков. Животное обладает максимальными параметрами Гуралья в форме Бьорнен (Сила 9, Ловкость 3, Выносливость 9) и присутствует одну сцену.

Дары Покровительств

Аркас

Уровень 1

Открыть Замок (Open Seal) - соответствует одноименному Дару Рагабаш.

С этим Даром, Гару может отомкнуть почти любой тип закрытых или запертых устройств. Духи енота преподают этот Дар.

Система: Игрок бросает Гносис (трудность равна уровню местному Барьера).

Идти как человек (Walk Like a Man) - Гураль в форме Урсин, Бьорнен или Кринос может использовать этот Дар, чтобы вместо медвежьих следов оставались следы человека.

Система: игрок делает бросок Ловкость+Уловка. Один успех продлевает действие Дара на одну сцену; дополнительные успехи продлевают действие в соотношении один к одному.

Уровень 2

Умасливание (Cajole) - Гураль использует этот Дар, если хочет уговорить кого-то поделиться с ним чем-либо, например, едой, вещами или услугами.

Система: игрок делает бросок Харизма+Эмпатия. Чем больше успехов, тем более эффективен Дар.

Чутье Добычи (Sense of the Prey) - соответствует одноименному Дару Рагабаш.

Если персонажу что-либо известно о цели, он может моментально выследить ее. Это безошибочное чувство направления работает везде, позволяя найти конкретного духа в Умбре или существ на Земле. Духи собаки и волка учат этому Дару.

Система: Если цель сознательно не скрывается (но одного намерения недостаточно), броска не требуется. В противном случае делается бросок Восприятие + Загадки против броска цели Сообразительность + Маскировка. Если цель – дух, сложность равна его Гносису.

Уровень 3

Сохранить нетронутым (Safe Passage) - Гураль и его спутники могут путешествовать, не оставляя следов своего пребывания.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Ловкость+Зов Предков. Каждый успех, исключая первый, позволяет медведю распространить эффект Дара на одного спутника. Длительность: одна сцена.

Непроторенная Пустошь (Trackless Waste) - соответствует одноименному Дару Красных Когтей.

У людей нет чувства направления, провозглашают Когти. С этим Даром Гару может быть полностью в этом уверенным. Коготь с Нехоженной Глушью хорошо знаком с требуемой местностью. Человек безнадежно теряется. Компас сбоят, карты врут, ориентиры ошибочны. Духи дикой местности учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гнозиса и бросает Интеллект + Изначальные Инстинкты. Каждый успех расширяет радиус действия Дара на 2 мили. Этот Дар действует на других оборотней, но они могут сопротивляться ему броском Восприятие + Изначальные Инстинкты, набрав больше успехов. Эффект длится четыре часа.

Уровень 4

Покровительство Малой Медведицы (Favor of Ursa Minor) - соответствует Дару Рагабаш Благословение Луны (Luna's Blessing).

Когда луна видна на ночном небе, серебро не наносит Гару непоглощаемых повреждений. Более того, если луна полностью освещена, серебряное оружие, направленное на персонажа, может нанести урон своему владельцу. Луна учит этому Дару.

Система: При каждом ударе по Гару, владелец такого оружия должен кинуть три дополнительных кубика, в которых считаются только неудачи. Гару может поглощать урон от серебра как ударный или смертельный (в зависимости от остроты оружия), но только если луна видна на горизонте. Поэтому в новолуние Гару полностью уязвим.

Уровень 5

Естественное состояние (Natural State) - Гураль может вернуть местность к первоначальному виду: поля перестанут быть возделанными, вырубки снова зарастут лесом, здания превратятся в руины и исчезнут. Это может быть использовано как для восстановления земли после чистки, так и для возвращения к первозданной дикости.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Манипуляция+Восстановление. Число успехов распространяет действие Дара на 100 квадратных дюймов.

Узмати

Уровень 1

Удар Медведя Смерти (Slash of the Death Bear) - соответствует Дару Арунов Острые Когти (Razor Claws).

Проводя когтями по камню или любой твердой поверхности, когти Аруна затачиваются подобно бритве. Духи кошки и медведя учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Ярости, и Арун тратит целый ход на затачивание когтей. На оставшуюся сцену атака когтями наносят дополнительный кубик урона.

Ультиматум (Ultimatum) - сконцентрировав волю против оппонента, Гураль может ограничить его действия только двумя ("Дерись со мной или улепетывай, как заяц!");)

Система: Гураль должен привлечь внимание оппонента. Затем делается бросок двух Сил Воли. Успех означает, что Гураль может дать оппоненту выбор из двух альтернатив, и тот ничего не сможет предпринять против. Гураль не может приказывать ничего суицидального для врага.

Уровень 2

Сильные руки Манги (Mangi's Strong Arms) - классические "медвежьи объятия" Гуралей усиливается с помощью этого Дара, позволяя стиснуть противника до удушения или смерти.

Система: Гураль концентрируется на прощении Манги о благосклонности, делая все для этого. Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Сила+Зов Предков. Каждый успех прибавляет одну "смерть" к урону Гуралья при успешной атаке. Весь урон должен быть однократным, но вермедведь для пущей эффективности может активировать этот Дар перед боем и ждать, пока сгребет противника.

Угроза (Threaten) - Гураль встает напротив и рычит, чтобы напугать противника.

Система: игрок делает бросок Харизма+Запугивание (Сложность равна Силе Воли противника +2). Один или два успеха означают, что оппонент испугался; больше успехов обращают в бегство. Пять успехов могут довести вампиров или оборотней до Безумия, а людей - до смерти от ужаса.

Уровень 3

Раздавливание (Crush) - Гураль применяет эффект "медвежьих объятий" на расстоянии, нанося повреждения и убивая, не прикасаясь к противнику.

Система: игрок делает бросок Сила+Драка (Сложность равна Ловкость+Уворот цели). Атака наносит агgravированные повреждения, как удар когтями; каждый дополнительный успех делает прибавку к урону Гуралья в соотношении один к одному. Существа, способные поглощать, могут попытаться поглотить урон, но три непоглощенных уровня повреждений означают затруднение дыхания из-за стиснутых легких.

Серебряные Когти (Silver Claws) - соответствует одноименному Дару Арунов.

Арун может получить преимущество на поле боя над другими перевертышами, превращая свои когти в серебро. Луна учит этому Дару.

Система: Игрок кидает Гносис (сложность 7) для активации Дара. Трансформация длится в течение сцены или пока Арун не прекратит действие Дара. Серебряные когти наносят непоглощаемые повреждения всем целям, на урон, нанесенный Гару и многим другим перевертышам, броски поглощения не делаются. Активировав когти, Арун испытывает жгучую боль. Каждый ход он получает очко Ярости. Более того, нарастающее безумие увеличивает сложность на все небоевые броски на 1. Когда Ярость превысит значение Силы Воли, требуется бросок на безумие.

Уровень 4

Задержка прихода Медведя Смерти (Delay the Death Bear`s Coming) - это дает возможность Гуралю или выбранному существу принять на себя большой урон и остаться в живых, дождавшись магической помощи.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Сообразительность+Оккультизм (или Медицина). Каждый успех дает один дополнительный уровень Здоровья, который поддерживает жизнь. Гураль не может использовать этот Дар на самого себя, если он уже Обездвижен.

Уровень 5

Ярость Матери-медведицы (Rage of the Mother Bear) - гнев Матери-медведицы заставляет Гуралей действовать быстрее и жестче в бою или в опасной ситуации.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Ловкость+Ритуалы. Каждый успех дает Гуралю одно дополнительное действие, которые вкyпе должны быть использованы в том же ключе, иначе будут потеряны.

Коджубат

Уровень 1

Звериный язык (Beast Speech) - соответствует одноименному

Дару Галлиардов.

Оборотень с этим Даром может общаться с любым типом животных, от млекопитающих до рыб. Дар не меняет отношений; большинство животных боится хищников, вроде оборотней. Любой дух природы преподаст этот Дар.
Система: Достаточно броска Обаяние + Знание Животных, хотя каждый тип животного требует отдельного броска.

Взгляд в камень (Stonesight) - Гураль может посмотреть вглубь камня или скалы, чтобы определить его потенциал или состав.
Система: игрок делает бросок Восприятие+Загадка (сложность 7). Каждый успех дает кусочек информации о камне.

Уровень 2

Глаза духа (Eyes of the Soul) - соответствует Дару Филодоксов
Запах Истинной Формы (Scent of the True Form).
Этот Дар позволяет Гару определить настоящую природу персоны. Эта информация передается посредством запахов – чувствуется запах истинной формы цели. Любой дух, служащий Гее, учит этому Дару.
Система: Гару может сразу определить оборотня, для остальных случаев потребуется бросок Восприятие + Изначальные Инстинкты. Требуется два успеха для определения вампиров, фей или Иных, и четыре – для фоморов или магов.

Песня Земли (Song of Terra) - Гураль может коснуться земли и услышать, что происходило на этой территории в ближайшее время.

Система: Гураль прикасается к земле. Игрок делает бросок Восприятие+Зов Предков и тратит пункт Гнозиса. Один успех дает возможность узнать, что происходило в течение 24 часов. Дополнительные успехи увеличивают время на 8 часов каждый при максимуме 48 часов.

Уровень 3

Взгляд Разума (Mind Sight) - Гураль может прочитать поверхностные мысли существа с интеллектом выше, чем у животного.

Система: игрок делает бросок Сообразительность+Эмпатия (сложность равна Силе Воли цели) и тратит один пункт Гнозиса. Каждый успех дает Гуралю одну "идею" из чужого разума. Анатуралы могут потратить пункт Силы Воли, чтобы сопротивляться.

Разум к Разуму (Mind to Mind) - также, как Дар Галлиардов
Общение Разумов (Mindspeak), этот Дар не требует состояния сна, но требует ментального позыва от Гуралья.

Система: игрок делает бросок Манипуляция+Экспрессия (сложность равна Силе Воли цели) и тратит один пункт Силы Воли на каждого собеседника. Цели должны быть в поле

зрения, и пока остаются на связи, штраф к их кубикам -1. Дар действует, пока Гураль не разорвет контакт, или пока цели не уйдут из поля зрения.

Уровень 4

Прощупать мысли (Probe Thoughts) - Дар дает возможность Гуралю прочесть скрытые мысли противника.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Сообразительность+Эмпатия (сложность равна Силе Воли цели). Каждый успех дает один кусок информации из глубин сознания. Гураль должен потратить пункт Силы Воли, чтобы прочесть мысли анатурала.

Уровень 5

Терапия отвращением (Aversion Therapy) - этот Дар позволяет Гуралю перевоспитывать нехороших людей негативными эмоциями. Вор, например, может испытывать сильный страх, если решит кого-то ограбить. Эффект длится год и день.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Сообразительность+Эмпатия (сложность равна Силе Воли цели). Для воздействия на анатуралов Гураль должен потратить пункт Силы Воли.

Ки

Уровень 1

Диагноз (Diagnose) - Гураль может определить общий уровень здоровья, просто внимательно изучив человека.

Система: Гураль всматривается в цель. Игрок делает бросок Восприятие+Медицина (сложность 7). Один успех дает информацию об общем уровне здоровья. Каждый дополнительный успех информацию расширяет. Отсутствие успехов закрывает цель от сканирования, а неудача дает ложные (иногда опасные) сведения.

Речь Духов (Spirit Speech) - соответствует одноименному Дару Теургов.

Этот Дар дает возможность общаться Гару со встретившимися духами. Гару может обратиться к любому духу, желает тот или нет. Конечно, ничего (обычно) не мешает духу проигнорировать оборотня или отправиться восвояси. Любой дух может обучить этому Дару.

Система: Однажды выученный, Дар позволяет Гару на интуитивном уровне говорить с духами. Понять чуждых духов сложно, или - обычно это Осквернители - очень болезненно.

Уровень 2

Восстановление (Refresh) - Гураль может позволить цели игнорировать штрафы от ран до конца боя, что приносит тому победу и возможность выжить.

Система: Гураль должен находиться в зоне касания от цели, но не прикасаться к ней. Игрок тратит пункт Гнозиса и делает

бросок Сообразительность+Медицина (сложность 6 для Гуралей и 7 для остальных). Каждый успех временно восстанавливает уровень здоровья вне зависимости от того, аггравированное ли повреждение или обычное, хотя цель может получить дополнительные повреждения уже после применения Дара. Повреждения возвращаются после боя в размере одного уровня здоровья, и могут быть излечены магически или обычным способом.

Чутье Сверхъестественного (Sense the Unnatural) -

соответствует одноименному Дару Люпусов.

Оборотень может чувствовать присутствие сверхъестественных сил и определять силу и тип этой силы. Это может быть магия, духи, Змей, призраки и вампиры, но ничего более конкретного. Гару может понять, что проклятие на человеке можно легко объяснить одержимостью призраками. Любой дух, служащий Гее, может обучить этому Дару.

Система: Игрок бросает Восприятие + Загадки. Чем больше успехов выпадет, тем больше информации будет получено.

Чутье несколько неопределенно и требует интерпретации, хотя, например, вампир может источать запах старой крови, тревоги, гниющей плоти, свежего мяса или что Рассказчик посчитает нужным. Интерпретация требует броска Интеллект + Оккультизм (на усмотрение Рассказчика).

Уровень 3

Экзорцизм (Exorcism) - соответствует одноименному Дару Теургов.

Этот дар позволяет изгонять духов из какого либо места или объекта, неважно добровольно ли они там находились или были «привязаны». Любой Аватар Воплощения может преподавать этот Дар.

Система: Гару должен непрерывно концентрироваться три хода.

Если дух не желает уходить, игрок делает бросок

Манипулирование + Запугивание (сложность равна Силе Воли духа). Если дух «привязан» к месту (или заключен в фетише),

требуется бросок Сообразительность + Хитрость (сложность 8)

и необходимо набрать не меньше успехов, чем это сделал тот,

кто обязан духа находиться в этом месте. Этот Дар может

излечивать фоморов, хотя при изгнании Осквернителя носитель обычно умирает, если могущественный лекарь не удержит его жизнь в процессе изгнания.

Назвать Духа (Name the Spirit) - соответствует одноименному Дару Люпусов.

Оборотень с этим Даром постигает пути Умбры. Он может чувствовать тип и уровень черт (Ярость, Гносис, Сила Воли) духа. Духи тотема Уктена преподают этот Дар.

Система: Игрок тратит один ПСВ и бросает Восприятие + Оккультизм (сложность 8).

Уровень 4

Исцеление Духа (Spirit Healing) - Гураль может восстановить Эссенцию для раненого духа в Умбре.

Система: Дар действует только в Умбре. Игрок делает бросок Харизма+Оккультизм (сложность равна Силе Воли духа). Успех означает, что Гураль может потратить пункт Гнозиса и восстановить два пункта Эссенции. Каждый дополнительный успех добавляет еще по два пункта Эссенции. В конце концов, духи обычно благодарны тем Гуральям, которые их "вылечили".

Уровень 5

Облик Небесного Медведя (Image of the Sky Bear) - Великая Мать-Медведица дарует Гуральям тело, освещенное семью огоньками, символизирующими Большую Медведицу, и это тело позволяет ему демонстрировать дополнительные способности во врачевании и защите.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Сообразительность+Ритуалы. Гураль затем может предпринять семь действий, включая излечение аггравированных и обычных ран или сотворение чего-то вроде телесной брони. Каждое действие гасит один огонек. Дар прекращает действие, когда погаснут все огоньки, но эффект держится, пока не будет излечена последняя рана.

Риши

Уровень 1

Дружелюбие (Befriend) - Гураль может изменить эмоции индивидуума на более положительные.

Система: Гураль принимает неугрожающую позу, а игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Харизма+Эмпатия против Силы Воли цели. Успех делает эмоции уели по отношению к Гуралю нейтральными, каждый дополнительный успех делает эмоции все более положительными. Ноль успехов говорит о неудаче, а провал повышает настороженность цели.

Истина Геи (Truth of Gaia) - соответствует одноименному Дару Филодоксов.

Будучи судьями Литании, Филодоксы могут чувствовать когда говорят правду или лгут. Служители Сокола преподают этот Дар.

Система: Игрок бросает Интеллект + Эмпатия (сложность равна Манипулирование + Хитрость субъекта). Этот Дар указывает только на правду или ложь.

Уровень 2

Принуждение к правде (Compel Truth) - Гураль может заставить кого-либо говорить правду.

Система: игрок делает бросок XСообразительность+Эмпатия (сложность равна Силе Воли жертвы) и тратит пункт Гнозиса. Каждый успех означает, что объект не может лгать в течение минуты.

Явление Великого Медведя (Presence of the Great Bear) - как и Дар Филодоксов Гару, Царь Зверей (King of the Beasts), этот Дар помогает Гуралю призвать окрестных медведей (одного за раз) для выполнения каких-либо указаний.

Система: игрок делает бросок Харизма+Знание Животных (сложность зависит от родства Гуралья выбранным медведям). Медведь должен быть не далее 100 футов от Гуралья. Эффект длится одну сцену.

Родство - Сложность

Брат (сестра) - 3

Родич - 4

Подзащитный - 6

Другой медведь - 8

Злой или настороженный медведь - 10

Уровень 3

Нити Гобелена (Ways of the Tapestry) - Гураль может посмотреть вглубь проблемы или головоломки, чтобы понять, как именно развивались события.

Система: Гураль делает бросок Сообразительность+Загадка (сложность 8). Каждый успех позволяет увидеть кусок важной информации о проблеме, но больше намеков, чем специфических знаний.

Пробуждение (Waken) - Гураль может поднять одного человека из неестественного сна или покоя, включая торпор вампиров и пробуждение Гуралей от вызванной Бернохтом спячки. Жертва может и не оценить стараний.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Сообразительность+Ритуалы. Гураль должен потратить пункт Силы Воли, чтобы разбудить другого Гуралья, уложенного спать Ритуалом Долгого Сна.

Уровень 4

Подавление ярости толпы (Quell Mob Rage) - Гураль может рассеять ярость группы людей, включая толпу линчевателей и мятежников.

Система: игрок делает бросок Харизма+Лидерство (сложность равна самому высокому значению Силе Воли в толпе). Каждый успех увеличивает количество обрабатываемых человек на 50. Более трех успехов позволяет Гуралю повести толпу за собой.

Уровень 5

Клятва Великого Медведя (Oath of the Great Bear) - также как Дар Филодоксов Обет (Geas), этот Дар дарует Гуралю возможность привести к присяге одного или нескольких индивидуумов. Клятва не заставит присягнувшего нанести себе вред, но не позволит самостоятельности вне рамок обязательств.

Система: игрок делает бросок Манипуляция+Лидерство (сложность равна Силе Воли жертвы) и тратит пункт Гнозиса.

Для воздействия на группу делается бросок против самой высокой Силы Воли. Нарушивший клятву теряет по одному пункту Силы Воли в день, пока та не опустится до ноля и увлечет за собой остальные Атрибуты и Черты. Этот процесс продолжается, пока жертва не погибнет, не вернется к исполнению клятвы или не убедит Гуралья снять присягу.

Ритуалы

Гурали поднаторели в ритуалах и церемониях. Ниже представлены некоторые важнейшие ритуалы Гуралей. Также вермедведи знают большинство других ритуалов, общих с Гару, которым вервольфов в свое время и научили.

Ритуал разрыва Завесы (Rite of Rending Gauntlet)

Уровень 1

С этим ритуалом Гураль в форме Бьорнен проделывает проход в Завесе и уходит в Умбру. Проход тут же закрывается следом за ним. Ритуал вызывает Делирий у свидетелей.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Харизма+Ритуалы (сложность равна уровню Завесы в этом месте). Один успех дает Гуралю пять минут на открытие прохода. Два успеха уменьшают время на 30 секунд, три и более позволяют ходить в Умбру и обратно практически мгновенно. Гуралю не нужен бросок на выход из Умбры.

Ритуал очищения воздуха (Rite of the Healing Winds)

Уровень 2

С этим Даром Гураль очищает земли от ядовитых газов, отходов и других опасностей. Гураль проходит в Умбру, находит духа Чинука (прим. переводчика: 1) влажный, тёплый ветер, дующий с моря и формирующий погоду на северо-западном побережье США; 2) сухой, тёплый ветер, дующий с восточных склонов Скалистых гор) и связывает его, отсылая в нужном направлении. Холодная натура духа на сутки опускает температуру на 10 градусов, хотя это никоим образом никому не вредит.

Система: Гураль входит в Умбру и делает бросок Манипуляция+Ритуалы, чтобы найти духа (сложность равна уровню загрязнения выбранной территории). Отсутствие успеха говорит о неудаче, провал злит духа.

Ритуал Чистых Земель (Rite of the Pure Land)

Уровень 3

Гураль может очистить территорию от всех загрязнений, разрушений болезней или других форм нездоровья, были ли тому причиной люди или Вирм. Гураль смешивает горсть почвы с собственной кровью и использует для рисования линии по периметру территории и теряя уровень здоровья от потери крови. Используя больше крови (и повышая опасность для себя) Гураль может очистить милю за каждый уровень Здоровья.

Гурали обычно работают группами и охватывают большие пространства.

Система: каждый участник делает бросок

Выносливость+Ритуалы (сложность 8). Каждый Гураль должен иметь хотя бы один успех, чтобы ритуал состоялся.

Ритуал Запрета (Rite of the Ban)

Уровень 4

Этот ритуал предотвращает утечку информации, важной для Гуралья или его Родичей, устанавливая ментальный блок, убаюгивающий цель от какого-либо разбалтывания секретов. Ритуалу подвергаются люди, которые видели Гуралья в измененной форме или подвергшиеся магическому исцелению. Хотя человек и не может рассказать, написать или еще как-либо выдать секрет, ритуал не стирает его память. Гурали, которые много времени проводят среди людей, часто пользуются этим ритуалом. Проводящий ритуал использует гипноз, связывающий природу нужной информации и убаюкивая жертву. Когда она проснется, посвежевшая и неизменная, Запрет уже будет наложен.

Система: игрок делает бросок Манипуляция+Ритуалы (сложность равна Силе Воли цели+3, если та сопротивляется, или 6, если нет). Запрет действует как на обычных людей, так и на анатуралов.

Ритуал битвы с Медведем Смерти (Rite of Fighting of Death Bear)

Уровень 5

Гураль может вдохнуть жизнь в тело умершего медведя, который умер слишком давно для Дара Дыхание Геи (Gaia's Breath), и тем самым вернуть духа из земель мертвых. Гураль входит в Умбру, призывает Манги. Гураль и Манги вступают в умбральную битву. Если Гураль победит, он сможет забрать нужного духа и вернуть в тело. Если Гураль проиграет, он вываливается из Умбры, и ритуал считается неудавшимся. Если Гураль погибает во время боя, Манги иногда забирает дух Гуралья себе вместо погибшего, возвращая жизнь в тело, как при удавшемся ритуале. Гурали редко используют этот ритуал и только для других Гуралей, поскольку риск слишком велик.

Система: призвав Манги, Гураль выпускает дух тотема, используя правила Умбральных Боев из книги "Вервольф: Апокалипсис". Ритуал автоматически считается проваленным, если умерший попадает под действие Дара Дыхание Геи (Gaia's Breath), или не удалось его поднять этим Даром. Это не "второй шанс", но альтернатива для Гуралей, умерших слишком давно для Дыхания Геи. Для каждого существа возможна только одна попытка.

Стереотипы

Бенджамин Серая Шкура, почтенный Риши, разъясняет про Фера:

Ананси: кто-то говорит, что они служат Вирму больше, чем Ткачихе, но они отвечают, что все мы когда-нибудь тоже попадем к Разрушающему. Мы немного о них знаем, но хотели бы понять, что же они такое.

Бастет: они шпионят за всеми. Они не слишком приятны, но иногда полужны. Мы поддерживаем их, когда можем, поскольку связаны со стародавних времен.

Кораксы: хороший источник информации, если ты сможешь остановить их трепотню. Разумеется, мы помним, что они шпионили за нами в пользу Гару во время Войны Ярости. Но они тоже хотели выжить.

Гару: они когда-то были нашими младшими братьями, но Война Ярости оставил горечь, если не настоящую ненависть, которую трудно преодолеть. Так что мы должны действовать быстро, чтобы остаться в этом мире.

Моколи: они берегут себя, иногда лишь показываясь Хранителям. Они пострадали в Войне Ярости и не любят остальных Фера. Если они память Геи, то мы должны научиться находить с ними общий язык.

Нувиша: неисправимые шутники, они обеспечивают нас смехом, которого так не хватает в тяжелые дни. Мы должны вернуть их в мир.

Раткин: они предпочитают оставаться в городах, и это лучшее, что они могут сделать.

Рокеа: мы знаем так мало об океане и его обитателях.

Возможно, мы должны хотя бы попытаться, если пришло время.

Цитата: мы можем быть целителями, но мы помним, насколько сильна наша Ярость, и как прекрасно направить ее против врагов Геи.

Перевод [Reymas](#)